TITUS the FOX

TITUS THE FOX
To Marrakech and Back

LOADING INSTRUCTIONS

IBM PC & Compatibles

EQUIPMENT NEEDED

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 or compatible.
Tandy 1000, 3000 family.
IBM RAM 512 K or higher.
Graphics Hercules, CGA, EGA or VGA.
DOS 2.0 or higher.
5.25 or 3.5 inch disk drive.
AdLib card or Buzzer.

GETTING STARTED

FLOPPY DISK USERS

Warning: Do not remove the disk from the internal drive because the computer needs it to initialise protection.

Switch on monitor and then the computer. Insert MS/DOS (or PC/DOS) in the main disk drive (A). At the A> prompt remove the DOS disk from the drive and insert the *Titus the Fox* disk (disk 1 for 5.25 version). To launch the game type **FOX<ENTER>**.

If DOS is on the hard-disk, it loads automatically. Once it is loaded, insert the *Titus the Fox* disk (disk 1 for 5.25 version) in the main disk drive (A) and type **A:<ENTER>**. The computer displays A>, type **FOX<ENTER>**.

HARD DISK USERS

The game has a program that lets you copy *Titus the Fox* onto your hard drive. Insert the disk (disk 1 for 5.25 version) in drive A. Type **A: <ENTER>**, then **HDFOX<ENTER>**. The install program automatically creates a subdirectory called **FOX** and copies the files into the subdirectory. You will be prompted to insert the remaining disk (5.25 version).
Before launching the game, make sure you're in the FOX subdirectory. Type **FOX <ENTER>**.

Warning: Do not remove the disk from the internal drive because the computer needs it to initialise protection.

The game is designed to automatically detect your computer setup and to load the game to take the best advantage of your system. Sometimes, however, you may need to override the program's autodetect function using parameters. A parameter is a code that represents a specific function; you type it after the program's filename to force something specific to happen. Here are the parameters you can use in *Titus the Fox*:

/V Loads program in VGA mode.
/E Loads program in EGA mode.
/C Loads program in CGA mode.
/H Loads program in Hercules.
/B Loads program with Buzzer sounds.

Let's say you have a VGA card and the program is not acknowledging it for some reason. You would type **FOX /V<ENTER>** to force the program to acknowledge the VGA card.

Amiga

EQUIPMENT NEEDED

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.
RAM 512 K or higher.

GETTING STARTED

If you have an Amiga 512 K with an external drive, please disconnect it before launching the game.

AMIGA 1000 512 Ko

Switch on monitor and then the computer. Insert KICKSTART (1.2 or higher) in the main drive (df0). After loading KICKSTART, the Amiga will ask you for WORKBENCH. At this point the loading sequence is the same as for other types of Amiga shown below.

AMIGA 500 Plus, 500, 2000, 2500, 3000, 1000 (follow above steps first).

At the WORKBENCH prompt, insert the *Titus the Fox* disk in the drive and the game will load.

Atari ST

EQUIPMENT NEEDED

Atari 520 ST, 1040 ST, STE, Mega ST2, Mega ST4, Mega STE (with TOS in ROM).
RAM 512 K or higher.
3.5 inch double-sided drive.
Colour monitor.

GETTING STARTED

Ensure that your computer is switched off and no cartridge is connected. Insert the *Titus the Fox* disk (disk 1 for single-sided version) in the drive and switch on the computer. The game will load automatically.

NOTE

This game will only work on Atari ST with a double-sided drive. If you have a single-sided drive, please send your disk back to:
TITUS UK - The Old Forge Business Centre - 7 Caledonian Road - LONDON N1DX
We will gladly replace them with 2 single-sided disks.

Amstrad CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

For technical reasons there may be differences between the CPC / CPC + version and certain functions described in this instruction leaflet.

GETTING STARTED

DISK

Switch on the monitor and then the computer. Insert disk and type **RUN "DISC"<ENTER>**.

CASSETTE

Switch on monitor and then the computer. Press **CTRL** and **ENTER** keys. Insert your cassette and press PLAY.

CPC / CPC+ CONTROLS

Move:	Joystick & Up / Down / Right / Left arrow
Move up and left:	f7 (numeric 7 on CPC 464)
Move up and right:	f9 (numeric 9 on CPC 464)
Take up / Place / Throw an object:	Fire button & Copy / Enter key
Scroll screen right:	f4 (numeric 4 on CPC 464)
Scroll screen left:	f6 (numeric 6 on CPC 464)
Scroll screen up:	f8 (numeric 8 on CPC 464)
Scroll screen down:	f2 (numeric 2 on CPC 464)
Centre screen on character:	f5 (numeric 5 on CPC 464)

CONTROLS

	Amiga	Atari ST	PC	CPC
Lose a life	F1	F1	F1	/
Game Over	F2	F2	F2	Esc
Status screen	F4	F4	F4	/
Music On/Off	F5	F3	F3	Control
Sound effects On/Off	F6	/	/	/
Sound filter On/Off	F7	/	/	/
Frequency 50/60 Hz	/	F5	/	/
Pause	P	P	P	Space
Energy bar	/	/	E	/
Back to DOS	/	/	Esc	/

	Joystick	Keyboard
Go up / Jump	Up	Up arrow / Q
Go down / Duck	Down	Down arrow / A
Go left	Left	Left arrow / L
Go right	Right	Right arrow / M
Throw an object	Fire button	Space bar / Enter
Pick up an object / Place an object	Down + Fire button	Down arrow + Space / Enter
Enter secret passages	Down (after a few seconds)	Down arrow (after a few seconds)

Depending on the situation in the game, the above instructions may have other functions.

PC version: You can also control the character's movements with the A, Q, L, M keys.
Amiga & ST version: The function key F10 divides the game speed by 2. This makes the game easier at certain points. To return to normal speed, press the F10 key a second time.
The keys 4 & 6 (numeric keypad) adjust the scrolling, enabling you to have a total overview of the situation.

STORY

Hi guys, my name is Titus. My fiancée Foxy was sent to the Sahara desert for Fox & Locks Magazine. This reputable publication had sent her on an assignment to investigate that very rare species - the desert fox. However, during a nocturnal photo session, she was suddenly attacked and kidnapped by bandits. She is now an unwilling concubine in the harem of the knights of Shah Hassan. Although this may sound dangerous and full of dungeons and daggers, I don't have a choice. I must set upon my journey and rescue my imprisoned vixen.

OPERATING THE GAME

START & PASSWORDS

After the title screen you have two possibilities of play;
Start a new game (START). This option is chosen if you are playing for the first time or if you want to start from the beginning of the game.
Enter a specific code (PASSWORD). This enables you to start from the beginning of a desired level. The code for a particular level is obtained when you come across the magic lantern bonus for that level. On finding this lantern, the programme gives you a code composed of numbers and letters.

In order to choose from the above, you should proceed as follows;
PC version: place the red cursor beside the desired choice, then press the fire button.
Amiga/ST version: enter the desired number on the keyboard.

LIVES

The function key F4 calls up a screen indicating the number of lives you have (see the Quick Start Card for more details). Each game is played with 3 lives (2 plus the one in play). This screen also indicates your extra bonuses. To return to the game, press the F4 key a second time.

ENERGY

A life is divided into 16 points which are represented by the energy bar. You lose two energy points each time you collide with an enemy or when you hit a trap e.g. stalactites. You can increase your energy by 1 point when you collect 1 bonus.
PC version: the energy bar is not visible at all times. It appears when your energy level increases or decreases or when you press the E key.

If you find yourself in a very sticky situation, you may voluntarily lose a life by pressing the F1 key. In this instance you continue from the previous starting point (see «BONUS» section).

COMMANDS

Titus the Fox follows the joystick commands (left, right, up, down). To squat down, move the joystick downwardss. You can also make him crawl by holding the joystick downwards and pushing in either direction (left or right). To jump over an obstacle, push the joystick diagonally (up/left or up/right) thus jumping in the corresponding direction. It is also possible to change direction while jumping. Both the height and length of the jump are proportional to the timelength of the joystick movement.

To enter rooms or secret passages, place Titus the Fox in front of the entrance, move the joystick downwards and wait a moment. You should note that each level has many hidden rooms with extra bonuses only accessible through secret passages - and it's up to you to discover these.

OBJECTS

A large choice of objects (each with its own characteristics) is scattered around each level to help you overcome both barriers and your adversaries.

TO PICK UP AN OBJECT

Place Titus the Fox in front of an object without climbing on top of it. Move the joystick downwards and press the fire button. Now you can pick up the object and move around with it. Note that it is not possible to access a secret passage when holding an object.

PLACING OBJECTS

Certain objects can be placed on top of each other in order to help you overcome different traps. To place an object, move the joystick downwards and press the fire button. It is possible to use this object again.

THROWING OBJECTS

Titus the Fox can also throw objects to bump-off his enemies. In order to do this, place yourself in front of an enemy and press the fire button. The object is fired in the direction of its target. With few exceptions, it is difficult to retrieve objects once they have been thrown. Note that, in the interest of your health, it is sometimes dangerous to throw objects upwards.

Titus the Fox also uses the «coyote approach», namely dropping objects on top of enemies. To achieve this, place yourself on an upper level with an object and release it.

SPECIAL OBJECTS

- The ball, spring, skateboard etc. are special objects which enable you to reach points on the maps which would otherwise be inaccessible.

- The anvil, safe and other heavy instruments; if you drop them from a height they pass beyond certain boundaries. It's up to you to find the hidden benefits.

- The bowling ball; when thrown, this object crosses the screen eliminating all enemies in its path.

GETTING AROUND

The 3 following forms of transport are available on various levels;
- The golden scooter allows you to advance quickly to your next destination. However, fast reflexes are needed if you want to avoid costly accidents.

- The skateboard will turn you into a public-enemy-number-1. It will put your enemies off their guard and it speeds things up just at the right moment.

- The magic carpet enables you to glide over enemies, buildings and all obstacles that might block your path. All you do is throw it from a height and jump on.

BONUS

You will find bonus points scattered around the different levels of the game and if you go exploring, you may find hidden rooms full of extra points...1 bonus is worth 1 point on the energy bar. Once your energy bar is full, additional bonuses are still clocked up on a second counter. At the end of each level, you gain 1 life for every 10 extra bonuses. By pressing the F4 key, you can see the number of bonuses on the second counter. Note that, within the same level, the number of extra bonuses never decreases.

Another type of bonus exists in the form of an oil lamp (for details see «START & PASSWORDS»).

You will also find padlock bonuses on each level. These define sections within each level. Picking up a padlock is the same as completing its corresponding section. If Titus the Fox loses a life, the game restarts at the last padlock and not at the beginning of the level.

ENEMIES

Titus the Fox offers you more than 50 enemies. Each has its own particular characteristics and will respond accordingly as you approach. You are advised to observe these foes so that you may avoid their attacks.

There are several different ways to bump off your enemies. The simplest is to hit him with an object (see section on «OBJECTS»). With the «coyote approach», you can get rid of these evil beings without too much risk (again see section on «OBJECTS»). If you prefer a defensive approach, the best solution is to jump over your adversary. This is often the quickest method but you must be a fast mover to succeed. For those of you who are brave, an interesting alternative is to sneak up on him (blind side only for PC version) and pick him up like a Russian weightlifter. You then knock your catch into oblivion or bump him off another enemy to kill two birds with the one stone.

HINTS & TIPS

1 - Don't lose faith. There is a solution to each puzzle, it's just a matter of developing the right approach.

2 - All traps and difficult passages can be overcome without losing energy. Again this is a matter of technique.

3 - It is sometimes more advantageous not to gather all the extra bonuses available.

4 - The oil lamp and padlock bonuses are hidden from time to time.

COPYRIGHTS

TITUS THE FOX
Andata e ritorno per Marrakesh

ISTRUZIONI PER L'USO

PC IBM e compatibili

EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

PC IBM, XT, AT, PS1, PS2 o compatibili.
Tandy 1000, 3000 family.
IBM RAM 512K o più potente.
Graphics Hercules, CGA, EGA o VGA.
DOS 2.0 o più potente.
5.25 o 3;5 inch disk drive
Tessera AdLib o Buzzer.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

UTILIZZATORI DI FLOPPY DISK

Attenzione: non rimuovere il disco dal drive interno, in quanto il computer ne ha bisogno per inizializzare la protezione.

Accendi il monitor e di seguito il computer. Inserisci MS/DOS (o PC/DOS) nel disk drive principale (A). Quando appare sullo schermo la scritta A>, rimuovi il dischetto DOS dal drive e inserisci il dischetto *Titus the Fox* (dischetto 1 per la versione 5.25). Per far iniziare il gioco, digita **FOX <ENTER>**.

UTILIZZATORI DI HARD DISK

Il gioco ha un tipo di programma che ti permette di copiare *Titus the Fox* sul tuo hard drive. Inserisci il dischetto (dischetto 1 per la versione 5.25) nel drive A. Digita **A:<ENTER>**, poi **HDFOX<ENTER>**. Il programma installato creerà automaticamente una subdirectory chiamata FOX e copierà i files nella subdirectory. Sarai pronto, a questo punto, ad inserire il dischetto rimanente (versione 5.25).
Prima di iniziare a giocare, assicurati di essere nella subdirectory FOX. Digita **FOX <ENTER>**.

Attenzione: Non rimuovere il dischetto dal drive interno, in quanto il computer ne ha bisogno per inizializzare la protezione.

Il gioco è disegnato per intercettare automaticamente l'assestamento del tuo computer e per caricare il gioco in modo da utilizzare il procedimento più consono al tuo sistema. A volte, in ogni caso, occorrerà utilizzare parametri per superare la fase di autoricerca del programma. Un parametro è un codice che rappresenta una specifica funzione; digitalo facendo precedere il nome appartenente al file del programma per far sì che accada qualcosa di specifico. Seguono i parametri che puoi usare in *Titus the Fox:*

/V Carica il programma nel mode VGA.
/E Carica il programma nel mode EGA.
/C Carica il programma nel mode CGA.
/H Carica il programma Hercules.
/B Carica il programma con suoni Buzzer.

Ammettiamo che tu abbia una tessera VGA e che il programma non lo riconosca per qualche motivo. In questo caso, devi digitare **FOX /V <ENTER>** per obbligare il programma a riconoscere la tessera VGA.

Amiga

EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.
RAM 512K o più potente.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Se possiedi un' Amiga 512K con un drive esterno, assicurati che sia disconnesso prima di iniziare il gioco.

AMIGA 1000 512 Ko

Accendi il monitor e di seguito il computer. Inserisci KICKSTART (1.2 o più potente) nel drive principale (df0). Dopo aver caricato KICKSTART, l'Amiga ti chiederà WORKBENCH. A questo punto la sequenza di caricamento è la stessa degli altri tipi di Amiga sopra citati.

AMIGA 500 Plus, 500, 2000, 2500, 3000, 1000 (prima segui le istruzioni sopra elencate).

Alla richiesta WORKBENCH, inserisci il dischetto *Titus the Fox* nel drive e il gioco si caricherà.

Atari ST

EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

Atari 520 ST, 1040 ST, STE, Mega ST2, Mega ST4, Mega STE (con TOS in ROM).
RAM 512 K o più potente.
3.5 inch drive double-sided
Monitor a colori.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Assicurati che il tuo computer sia spento e che la cartuccia non sia disconnessa. Inserisci il dischetto *Titus the Fox* (dischetto 1 per la versione a singola facciata) nel drive e accendi il computer. Il gioco si caricherà automaticamente.

NOTA BENE

Il gioco funzionerà solo su Atari ST con un drive a doppia facciata. Se hai un drive a singola facciata, rispedisci il tuo dischetto a:
LEADER DISTRIBUZIONE s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)
Li sostituiremo volentieri con 2 dischetti a singola facciata.

Amstrad CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

Noi abbiamo cercato di sfruttare al massimo le capacità di ogni computer. Ciononostante e per ragioni tecniche, il giocatore può riscontrare alcune differenze nei confronti delle istruzioni o delle annotazioni che si trovano sull'imballaggio.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Dischetto

Accendete lo schermo e poi il computer. Introducete il dischetto, scrivete: **RUN "DISC" <ENTER>**.

Cassetta

Accendete lo schermo e poi il computer. Battete su **CTRL** e **ENTER**. Inserite la cassetta nel registratore e premete sul tasto **PLAY**.

CPC / CPC+ COMANDI

Movimenti :	Joystick & freccia in alto / basso / sinistra / destra
Alto & sinistra:	f7 (CPC 464: 7)
Alto & destra:	f9 (CPC 464: 9)
Lancia un oggetto/ Raccogli oggetto / piazzalo:	Fuoco & Copy / Enter
Scrolling / destra:	f4 (CPC 464: 4)
Scrolling / sinistra:	f6 (CPC 464: 6)
Scrolling / alto:	f8 (CPC 464: 8)
Scrolling / basso:	f2 (CPC 464: 2)
Scrolling / Titus the Fox:	f5 (CPC 464: 5)

COMANDI

	Amiga	Atari ST	PC	CPC
Perdere una vita	F1	F1	F1	/
Gioco terminato	F2	F2	F2	Esc
Status dello schermo	F4	F4	F4	/
Musica On/Off	F5	F3	F3	Control
Effetti del suono On/Off	F6	/	/	/
Filtro del suono	F7	/	/	/
Frequenza 50/60 Hz	/	F5	/	/
Pausa	P	P	P	Spazio
Indicatore di energia	/	/	E	/
Ritorno al DOS	/	/	Esc	/

	Joystick	Tastiera
Alto/Salta	Alto	Freccia in alto / Q
Basso/Immersione	Basso	Freccia basso / A
Sinistra	Sinistra	Freccia sinistra / L
Destra	Destra	Freccia destra / M
Lancia un oggetto	Fuoco	Spazio / Enter
Raccogli oggetto / piazzalo	Basso + Fuoco	Freccia basso + Spazio/ENTER
Entrare in passaggi segreti	Basso (dopo pochi secondi)	Freccia in basso (dopo pochi secondi)

A seconda della situazione nel gioco, le istruzioni sopra citate possono avere altre funzioni.

Versione PC: Puoi anche controllare i movimenti dei personaggi con i tasti A, Q, L, M.
Versioni Amiga ST: Il tasto-funzione F10 divide il gioco in due velocità. Questo rende il gioco più semplice in certi punti. Per tornare alla velocità normale, premi il tasto F10 una seconda volta.
I tasti 4 & 6 (tastiera numerica) sistema lo scrolling in modo tale da permetterti di avere una visione completa della situazione.

LA STORIA

CIAO RAGAZZI, il mio nome è Titus. La mia fidanzata Foxy fu mandata nel deserto del Sahara per conto della rivista Fox & Locks. Questo rispettabile giornale l'ha mandata in missione per investigare su una rarissima razza - la volpe del deserto. In ogni caso, durante un servizio fotografico, fu improvvisamente assalita e rapita da alcuni banditi. Ora è diventata un'avversa concubina nell'harem dei cavalieri di Shah Hassan. Nonostante questo sia pericoloso e pieno di prigioni ed ostacoli, non ho scelta. Devo prepararmi per il mio viaggio e salvare la mia volpettina imprigionata.

COME OPERARE IL GIOCO

INIZIO E PAROLE CHIAVI

Dopo l'apparizione del titolo sullo schermo, ti vengono proposte due possibilità di gioco;
Inizio di un nuovo gioco (START). Questa opzione viene scelta se giochi per la prima volta o se vuoi iniziare il gioco dall'inizio.
Immetti un codice specifico (PASSWORD). Questa operazione ti permette di cominciare dall'inizio di un livello desiderato. Il codice di un livello particolare viene rivelato nel momento in cui incontri sul tuo cammino la magica lanterna che ti regala il bonus per quel livello. Nel trovare questa lanterna, il programma ti rende noto il codice composto da numeri e lettere.

Per poter scegliere queste due opzioni, devi procedere come segue;
Versione PC: posiziona il cursore rosso a fianco della scelta desiderata, poi premi il pulsante del fuoco.
Amiga/ST: digita il numero desiderato sulla tastiera.

VITE A TUA DISPOSIZIONE

Il tasto-funzione F4 richiama uno schermo indicante il numero di vite che hai a disposizione (vedi la Quick Start Card per ulteriori dettagli). Ogni gioco viene giocato con 3 vite (2 più quella nel gioco). Questo schermo indica, inoltre, i tuoi extra bonuses. Per ritornare al gioco, premere il tasto F4 una seconda volta.

ENERGIA

Una vita è divisa in 16 punti i quali sono rappresentati dall'indicatore di energia. Perdi due punti d'energia ogni volta che ti scontri con un nemico o quando vieni di un punto ogni volta che raccogli un bonus.
Versione PC: L'indicatore di energia non è visibile per tutta la durata del gioco. Appare solo quando il suo livello aumenta o diminuisce oppure quando premi il tasto E.

Se ti trovi in una situazione molto complicata, puoi perdere volontariamente una vita premendo il tasto F1. In questo caso continui dal punto di partenza precedente (vedi la sezione «BONUS»).

COMANDI

Titus the Fox segue i comandi del joystick (sinistra, destra, alto basso). Per accovacciarti, muovi il joystick verso il basso ; puoi anche farlo camminare a carponi mantenendo il joystick verso il basso e premendo in tutte due direzioni (sinistra e destra). Per saltare sopra l'ostacolo, premi il joystick diagonalmente (alto/sinistra oppure alto/destra) saltando nella direzione corrispondente. E' inoltre possibile cambiare direzione mentre salti. Sia l'altezza che la lunghezza del salto sono proporzionali al tempo del movimento del joystick.

Per entrare nelle stanze o nei passaggi segreti, posiziona Titus the Fox di fronte all'entrata, muovi il joystick verso il basso e attendi un attimo. Dovresti notare che ogni livello dispone di molte camere nascoste con extra bonus, accessibili solo attraverso passaggi segreti - stà a te scoprirli.

OGGETTI

Una vasta scelta di oggetti (ognuno di essi con sue proprie caratteristiche) è disseminata in ogni livello per aiutarti a superare sia le barriere che i tuoi avversari.

COME RACCOGLIERE UN OGGETTO

Posiziona Titus the Fox di fronte ad un oggetto senza arrampicarti al di sopra di esso. Muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». Ora puoi raccogliere l'oggetto e portarlo con te. Nota che non è possibile accedere ad un passaggio segreto quando hai un oggetto in mano.

COME POSIZIONARE UN OGGETTO

Certi oggetti possono essere piazzati l'uno sopra l'altro in modo da aiutarti a superare trappole diverse. Per collocare un oggetto, muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». E' possibile usare nuovamente questo oggetto.

COME LANCIARE GLI OGGETTI

Titus the Fox può, inoltre, lanciare oggetti per uccidere i suoi nemici. Per farlo, posizionati di fronte al nemico e premi il pulsante «FUOCO». L'oggetto viene sparato nella direzione del suo bersaglio. Eccetto poche eccezioni, è difficile riprendere gli oggetti dopo che sono stati lanciati. Nota che, nell'interesse della tua incolumità, a volte è pericoloso lanciare oggetti verso l'alto.

Titus the Fox utilizza anche «l'avvicinamento coyote», che consiste nel lasciar cadere oggetti sopra i nemici. Per riuscirci, posizionati su un livello superiore con un oggetto e lascialo cadere.

OGGETTI SPECIALI

- La palla, la molla, lo skateboard ecc. sono oggetti speciali che ti permettono di raggiungere punti sulle mappa che sarebbero altrimenti inaccessibili.

- L'incudine, la cassaforte e altri oggetti pesanti; se li lasci cadere da una certa altezza, passeranno oltre determinati confini. Stà a te trovare i benefici nascosti.

- La palla da bowling. Quando viene lanciato, questo oggetto attraversa lo schermo eliminando tutti i nemici sul suo tracciato.

MEZZI DI TRASPORTO

Le seguenti mezzi di trasporto sono disponibili a vari livelli.
- Lo scooter dorato ti permette di avanzare velocemente verso la tua prossima destinazione. Comunque, devi possedere riflessi pronti se vuoi evitare eventuali incidenti che ti danneggerebbero.

- Lo skateboard ti trasformerà in un nemico pubblico numero 1. Disarmerà i tuoi nemici ed accelererà le cose nel momento giusto.

- Il tappeto magico ti permette di volare sopra a nemici, edifici e tutti gli ostacoli che possono bloccare il tuo passaggio. Tutto quello che devi fare è lanciarlo da una certa altezza e saltarci sopra.

BONUS

Troverai punti dei bonus sparsi nei diversi livelli del gioco e se andrai esplorando, potrai trovare stanze nascoste piene di punti extra... 1 bonus vale 1 punto sull'indicatore dell'energia. Una volta che l'indicatore è pieno, bonus aggiuntivi verranno segnalati su un secondo indicatore. Alla fine di ogni livello, ti verrà regalata una vita per ogni 10 bonus extra. Premendo il tasto F4, puoi vedere il numero di bonus sul secondo indicatore. Nota che, entro lo stesso livello , il numero di extra bonus non aumenta mai.

Un altro tipo di bonus esiste sotto forma di lampada ad olio (per dettagli vedere «INIZIO E PAROLE CHIAVE»).

Troverai inoltre lucchetti-bonus su ogni livello. Questi definiscono le sezioni entro ogni livello. Raccogliere un lucchetto è come completare la sezione corrispondente. Se Titus the Fox perde una vita, il gioco ricomincia dall'ultimo lucchetto e non dall'inizio del livello.

NEMICI

Titus the Fox presenta più di 50 nemici. Ognuno di essi ha le sue particolari caratteristiche e risponderà adeguatamente appena ti avvicini. Ti consigliamo di studiare questi nemici in modo da evitare i loro attacchi.

Ci sono molti modi diversi per debellare i tuoi nemici. Il più semplice consiste nel colpirli con un oggetto (vedi la sezione «OGGETTI»). Con «l'avvicinamento del coyote», puoi disfartene all'inizio senza troppi rischi (vedi ancora la sezione «OGGETTI»). Se preferisci un approccio difensivo, la miglior soluzione è quella di saltare sopra l'avversario. Questo risulta spesso essere il metodo più veloce, ma puoi uscirne con successo anche compiendo una veloce mossa. Per quelli di voi che sono coraggiosi, esiste una interessante alternativa per debellarlo (parte cieca solo per la versione PC) ed alzarlo come un sollevatore di pesi russo. Puoi, a questo punto, lasciarlo perdere oppure lanciarlo contro un altro nemico e prendere due piccioni con una fava!

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1- Non perdere la fede. C'è una soluzione ad ogni puzzle, il segreto consiste nel sviluppare la giusta tattica di avvicinamento.

2- Tutte le trappole e i passaggi difficili possono essere superati senza perdere energia. E' solo un problema di tecnica.

3- Qualche volta è più vantaggioso non impossessarsi di tutti gli extra bonus.

4- La lampada ad olio e i bonus dei lucchetti vengono nascosti di volta in volta.

DIRITTI D'AUTORE

TITUS THE FOX
Nach Marrakesch and zurück

LADENANWEISUNGEN

MS DOS/PC & Kompatible

KONFIGURATION

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 oder kompatible,
Tandy-Familie 1000, 3000
IBM RAM 512 K oder höher
Grafik: Herkules, CGA, EGA oder VGA
DOS 2.0 oder höher,
5.25" oder 3,5" Diskettenlaufwerk
AdLib-Karte oder Buzzer

LADEANWEISUNGEN

FLOPPY-DISK-BENUTZER

Achtung: Auf keinen Fall die Disketten aus dem internen Laufwerk entfernen, damit das System den Kopierschutz abfragen kann.

Zuerst den Monitor, dann den Computer einschalten. MS/DOS oder PC/DOS in das Laufwerk einlegen (A). Sobald A> erscheint, DOS-Diskette entnehmen und die Titus-the-Fox-Diskette (Disk 1. bei der 5.25"-Version) einlegen. **FOX<ENTER>** eingeben, um das Spiel zu laden.

Ist DOS bereits auf Harddisk installiert, wird es automatisch geladen. Danach die Titus-the-Fox-Diskette (Disk 1. bei der 5.25"-Version) in das Hauptlaufwerk (A) einlegen und **A:<ENTER>** eingeben. Auf dem Bildschirm erscheint A>. Dann **FOX<ENTER>** eingeben.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Das Spiel ist mit einem Programm ausgestattet, mit dem *Titus the Fox* auf Festplatte kopiert werden kann. Diskette (Disk 1 bei der 5.25"-Version) in das Laufwerk A einlegen. **A:<ENTER>** und anschließend **HDFOX<ENTER>** eingeben. Das System kopiert dann alle Files in ein Subdirectory mit dem Namen FOX. Danach erscheint die Aufforderung, die verbleibenden Disketten einzulegen.
Bevor das Spiel gestartet wird, stellen Sie sicher, daß Sie sich im Subdirectory FOX befinden. Anschließend **FOX<ENTER>** eingeben.

Achtung: Diskette nicht aus dem Hauptlaufwerk entnehmen, damit der Kopierschutz abgefragt werden kann.

Das Programm sucht sich während des Ladevorgangs automatisch das Setup des jeweiligen Systems und paßt das Spiel somit optimal den Systemvoraussetzungen an. Manchmal ist es notwendig, die automatische Systemanpassung mittels Paramater zu umgehen. Ein Parameter ist ein Code, der eine spezielle Funktion auslöst. Er wird nach dem Filenamen des Programms eingegeben und löst dann einen Sonderbefehl aus. Im folgenden die Parameter, die in Verbindung mit *Titus the Fox* verwendet werden können:

/V Lädt das Programm in den VGA-Modus
/E Lädt das Programm in den EGA-Modus
/C Lädt das Programm in den CGA-Modus
/H Lädt das Programm in den Herkules-Modus
/B Lädt das Programm mit Buzzer-Speaker

Ist das System z.B. mit VGA-Karte ausgestattet und wird dies vom Programm nicht automatisch erkannt, muß **FOX/V<ENTER>** eingegeben werden. Damit wird das Programm veranlaßt, die VGA-Konstellation zu akzeptieren.

Amiga

KONFIGURATION

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.
RAM 512 K oder mehr.

LADEANWEISUNGEN

Amiga-Besitzer mit 512K und externem Laufwerk: Bitte die Verbindung Laufwerk/Computer unterbrechen bevor das Spiel geladen wird.

AMIGA 1000 512K

Zuerst den Monitor, dann den Computer einschalten. KICKSTART (1.2 oder höher) einlegen. Nachdem KICKSTART geladen wurde, fordert die Amiga die WORKBENCH. Ab diesem Punkt entspricht der weitere Ladevorgang dem aller anderen Amiga-Modelle.

AMIGA 500 Plus, 500, 2000, 2500, 3000, 1000 (bitte erst die o.g. Schritte durchführen).

Nach der WORKBENCH-Aufforderung die *Titus the Fox*-Diskette einlegen. Das Spiel wird automatisch geladen.

Atari ST

KONFIGURATION

Atari 520 ST, 1040 ST, STE, Mega ST2, Mega ST4, Mega STE (mit TOS im ROM).
RAM 512 K oder mehr
3.5" doppelseitiges Laufwerk
Farbmonitor

LADEANWEISUNGEN

Sicherstellen, daß der Computer ausgeschaltet ist und keine Cartridge-verbindung besteht. *Titus the Fox*-Diskette (Disk 1. bei einseitiger Version) in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen.

HINWEIS

Das Spiel läuft auf dem Atari ST nur in Verbindung mit einem doppelseitigem Laufwerk. Besitzer mit einseitigem Laufwerk senden die FOX-Diskette zum Umtausch in zwei einseitige Disketten bitte an:
United Software GmbH - Hauptstraße 70 - 4835 Rietberg 2

CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

Wir haben versucht, so weit wie möglich jeden Computer in Betracht zu ziehen. Doch aus technischen Gründen kann es möglich sein, daß Unterschiede zwischen Anleitung und Darstellung auf der Verpackung sowie dem tatsächlichen Spielverlauf auftreten.

LADEANWEISUNGEN

Diskette

Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A: ein, und geben Sie den Befehl **RUN"DISC" <ENTER>**.

Kassette

Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL-Taste** und die kleine **ENTER-Taste**. Legen Sie die Kassette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück, und drücken Sie die PLAY-Taste des Rekorders.

CPC / CPC+ BEFEHLE

Bewegungen:	Joystick & Pfeile nach links / rechts / unten / Oben
Bewegung nach oben / links:	f7 (CPC 464: 7)
Bewegung nach oben / rechts:	f9 (CPC 464: 9)
Gegenstand aufnehmen / werfen / legen:	Fire button & Copy / Enter key
Scrolling nach rechts:	f4 (CPC 464: 4)
Scrolingl nach links:	f6 (CPC 464: 6)
Scrolling nach oben:	f8 (CPC 464: 8)
Scrolling nach unten:	f2 (CPC 464: 2)
Scrolling / Titus:	f5 (CPC 464: 2)

BEFEHLE

	Amiga	Atari ST	MS-DOS	CPC
Leben verlieren	F1	F1	F1	/
Spiel beenden	F2	F2	F2	Esc
Status-Anzeige	F4	F4	F4	/
Musik an/aus	F5	F3	F3	Control
Soundeffekte an/aus	F6	/	/	/
Soundfilter an/aus	F7	/	/	/
Frequenz 50/60 Hz	/	F5	/	/
Pause		P	P	P
Leertaste				
Energie-Balken	/	/	E	/
Zurück zu DOS	/	/	Esc	/

	Joystick	Tastatur
Hoch/Springen	Hoch	Pfeil nach oben/Q
Runter/Ducken	Runter	Pfeil nach unten/A
Links	Links	Linker Pfeil/L
Rechts	Rechts	Rechter Pfeil/M
Gegenstand werfen	Feuerknopf	Leertaste/Enter
Gegenstand aufnehmen	Runter/Feuerknopf	Pfeil nach unten+ Leertaste/Enter
Geheime Passagen betreten	Runter	Pfeil nach unten (nach einigen Sekunden)

Je nach Spielablauf, können die obigen Befehle auch andere Funktionen ausführen.

PC-Version: Die Bewegungen der Charaktere kann auch mit den Tasten A, Q, L, und M gesteuert werden.
Amiga und ST-Version: Mit der F10-Taste wird die Geschwindigkeit um die Hälfte reduziert. Das macht das Spiel in einigen Situationen leichter. Das erneute Drücken von F10 stellt die normale Geschwindigkeit wieder her. Die Tasten 4 & 6 (numerische Tastatur) justieren das Scrolling und erlauben so einen Gesamtüberblick.

DIE GESCHICHTE

Hallo Leute, mein Name ist Titus, der Fuchs. Meine Verlobte Foxinchen wurde kürzlich als Reporterin für die exklusive Zeitung Fox & Locks in die Wüste Sahara geschickt. Der Chef von Fox & Locks hat sie gebeten, einen Bericht über die fast ausgestorbenen Wüstenfüchse zu schreiben. Wie dem auch sei, während einer nächtlichen Fotosession wurde sie plötzlich von Banditen überfallen und abgeschleppt. Jetzt befindet sie sich (natürlich unfreiwillig) als Konkubine im Harem der Ritter von Scheich Hassan. Obwohl die ganze Sache gewaltig nach Ärger stinkt und mich nur gefährliche Höhlen und scharfe Dolche erwarten, bin ich fest entschlossen: Ich werde mich auf die Socken machen und meine gefangene Perle aus den Klauen dieser elenden Wüstensöhne befreien!

SPIELABLAUF

START & PASSWÖRTER

Sobald das Titelbild erscheint, können 2 Spielmöglichkeiten gewählt werden.
NEUSTART (START). Diese Option wählt man, wenn man FOX zum erstenmal spielt oder von vorn beginnen möchte.
SPEZIELLE CODES EINGEBEN (PASSWÖRTER). Ermöglicht den Spielstart mit einem Wunschlevel. Den Code für das jeweilige Level erhält man beim Bonus der magischen Öllampe. Findet man die Lampe, gibt das Programm den Code preis, der sich aus Nummern und Buchstaben zusammensetzt. Hat man seine Wahl der Spielweise getroffen, geht es wie folgt weiter:
PC-Version: Roten Cursor plazieren und Feuerknof drücken.
Amiga/ST-Version: Gewünschte Nummer per Tastatur eingeben.

LEBEN

Die Funktionstaste F4 ruft ein Fenster auf, das die Anzahl der vorhandenen Leben anzeigt (siehe auch Quick Start-Überblick). Jedes Spiel beginnt mit 3 Leben (2 plus eines bei Spielbeginn). Das Fenster gibt auch einen Überblick über den derzeitigen Bonistand. Mit F4 wird wieder zum Spiel zurückgekehrt.

ENERGIE

Ein Leben ist unterteilt in 16 Einheiten und wird in Form eines Energiebalkens dargestellt. Die Kollision mit Feinden oder anderen Hindernissen, wie z.B. Tropfsteinen, bedeutet jeweils den Verlust von 2 Energieeinheiten. Das Aufsammeln von je einem Bonuspunkt erhöht das Energielevel jeweils um eine Einheit.
PC-Version: Der Energiebalken ist nicht immer sichtbar. Er erscheint, wenn die Energie zu- oder abnimmt und wenn die E-Taste aktiviert wird.

Befindet man sich in einer kniffligen Situation, kann es passieren, daß ein Leben verloren geht, wenn die F1-Taste gedrückt wird. In diesem Fall beginnt der Spieler fairerweise erneut vom letzten Ausgangspunkt (siehe Abschnitt «BONUS»).

BEFEHLE

Titus the Fox folgt den Joystick-Bewegungen (links, rechts, hoch, runter). Soll er in die Hocke gehen, muß der Joystick runter gedrückt werden. Fox krabbelt, wenn man den Joystick runter drückt und dann entweder nach rechts oder links bewegt. Mit den diagonalen Joystickbewegungen (hoch/links oder hoch/rechts) springt Fox in die jeweilige Richtung. Die proportionale Höhe und Weite des Sprunges ist abhängig von der Dauer der Joystickbewegung.

Um Räume oder geheime Passagen zu betreten, muß Titus the Fox jeweils vor dem Eingang plaziert werden. Dann den Joystick runter drücken und einen Augenblick warten. Aufgepaßt: Jedes Level hat viele versteckte Räume mit Extra-Boni, die nur durch geheime Passagen erreicht werden können. Wie? Das wird nicht verraten.

GEGENSTÄNDE

Eine große Anzahl von Objekten (mit individuellen Eigenschaften) ist in jedem Level verstreut. Die Gegenstände sind nützliche Hilfsmittel bei der Überwindung von Gegnern und Barrieren.

GEGENSTAND AUFNEHMEN

Hierzu muß Titus the Fox vor dem Gegenstand und nicht etwa auf ihm plaziert werden. Dann Joystick runterdrücken und den Feuerknopf betätigen. Jetzt kann der Gegenstand aufgenommen und herumgetragen werden. Achtung: Der Zutritt zu geheimen Räumen ist nicht möglich, während man einen Gegenstand trägt.

GEGENSTAND PLAZIEREN

Gewisse Gegenstände können zwecks Überwindung von schwierigen Passagen übereinandergestapelt werden. Einfach den Joystick runterdrücken und den Feuerknopf betätigen. Es ist möglich, das Objekt erneut aufnehmen.

GEGENSTAND WERFEN

Titus the Fox setzt die Gegenstände auch sehr gern als Wurfgeschosse ein, um Gegner außer Gefecht zu setzen. Hierzu stellt man ihn vor seinen Gegner, drückt den Feuerknopf, und ab geht die Post. Bis auf wenige Ausnahmen ist es schwierig, die Gegenstände wiederzubekommen, wenn sie einmal abgeschossen wurden. Im Interesse der eigenen Sicherheit ist es manchmal ratsam, auf das vertikale Hochschleudern von Gegenständen zu verzichten.

Titus the Fox wendet auch mit Vorliebe den «Koyoten-Trick» an, mit dem er Gegenstände auf die Köpfe seiner Gegner fallen läßt. Ganz einfach: Gegenstand aufnehmen, eine Etage höher klettern, zielen und loslassen.

SONDEROBJEKTE

- Ball, Feder, Skateboard usw. sind spezielle Gegenstände, die man benötigt, um ganz bestimmte Punkte auf dem Bildschirm zu erreichen.

- Werden Amboß, Safe oder andere schwere Sachen aus der Höhe abgeworfen, können diese gewisse Hindernisse überwinden. Den versteckten Nutzen, gilt es selbst herauszufinden.

- Mit der Bowlingkugel erwischt man alle Gegner, die ihren Weg kreuzen.

FORTBEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN

Auf einigen Leveln gibt es drei verschiedene Arten der Fortbewegung:
- Mit dem goldenen Scooter kommt man schnell zum nächsten Ziel. Gute Reflexe sind hier vonnöten, um teure Unfälle zu vermeiden.
- Das Skateboard macht Fox zum «öffentlichen Ärgernis Nummer 1». Es entwaffnet die Gegner und beschleunigt die Vorgänge genau im rechten Augenblick.
- Mit dem magischen Teppich gleitet Fox über Gegner, Hindernisse usw. hinweg. Einfach den Teppich aus der Höhe abwerfen und draufspringen.

BONI

Bonus-Punkte sind überall in den verschiedenen Leveln des Spiels verstreut. Einige Räume sind vollgestopft mit Extrapunkten. Das Aufsammeln von Bonus-Punkten erhöht die Energie. Jeder Punkt bringt eine Energieeinheit. Ist der Energiebalken komplett gefüllt, erscheinen weitere Boni auf einer zusätzlichen Anzeige. Am Ende eines jeden Levels gibt es für jede 10 Bonus-Punkte jeweils ein neues Leben. Die F4-Taste zeigt die Anzahl weiterer Bonus-Punkte in der zusätzlichen Anzeige. Innerhalb eines Levels bleibt die Anzahl von Extra-Punkten konstant.

Ein besonderer Bonus versteckt sich hinter der Öllampe (siehe Abschnitt «START und PASSWÖRTER»).

Außerdem gibt es pro Level auch noch die Vorhängeschloß-Boni, mit denen bestimmte gekennzeichnete Sektionen übersprungen werden können. Das Aufnehmen von Vorhängeschlössern bewirkt, daß die markierten Wege nicht mehr bewältigt werden müssen. Verliert Titus the Fox ein Leben, beginnt er beim letzten Vorhängeschloß und nicht wieder von vorn.

GEGNER

Titus the Fox hat es mit mehr als 50 Gegnern zu tun. Jeder Widersacher hat einen eigenen Charakter und verhält sich anders, wenn man sich ihm nähert. Um Attacken aus dem Weg zu gehen, behält man die Burschen am besten gut im Auge.

Es gibt einige Möglichkeiten für Titus, seine Gegner auszuschalten. Am einfachsten ist ein Treffer mittels Gegenstand (siehe Abschnitt «GEGENSTÄNDE»). Mit dem Koyoten-Trick» schickt Fox die Kerle ohne großes Risiko in die Wüste (siehe ebenfalls Abschnitt «GEGENSTÄNDE»). Bevorzugt man die defensive Art, läßt man Fox ganz einfach über die Feinde springen. Das ist oft auch die schnellste Methode, wobei Fox sich aber beeilen muß. Für die ganz Tapferen bietet sich eine interessante Alternative: Anschleichen und den Gegner im Stile eines Gewichthebers hochnehmen. Dann vergißt man den Fang ganz einfach oder haut ihn einem anderen Fiesling um die Ohren. So lassen sich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen!

HINTS UND TIPS

1 - Niemals die Geduld verlieren. Für jedes Problem gibt es eine Lösung. Es kommt eben darauf an, wie man die Sache angeht.

2 - Alle Fallen und schwierige Passagen können ohne jeglichen Energieverlust bewältigt werden. Alles Sache der Technik.

3 - Manchmal ist es vorteilhafter, nicht gleich alle verfügbaren Bonus-Punkte einzusammeln.

4 - Die Boni für Öllampe und Vorhängeschloß sind von Zeit zu Zeit erhältlich.

COPYRIGHTS